

1.2. Установка стартового DMX-адреса

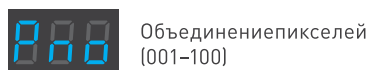
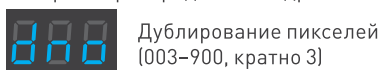


Если DMX-сигнал подается на входе декодера, декодер автоматически переходит в режим DMX. При этом на дисплее отображается установленный стартовый DMX-адрес, например, 001. Кнопками «◀» и «▶» установите требуемый адрес. Для быстрой установки удерживайте кнопку. Диапазон значений — 001–999.

Если DMX-сигнал на входе декодера отсутствует, декодер может находиться в автономном режиме. Чтобы в этом случае установить адрес, короткими нажатиями кнопки «М» добейтесь, чтобы на дисплее отображался текущий адрес, например, 001, а затем кнопками «◀» и «▶» установите требуемый стартовый адрес.

Примечание: При установке на дисплее стартового адреса 001, первый RGB-пиксель будет иметь адреса 001/002/003, второй 004/005/006 и т. д.

1.3. Настройка распределения адресов



По умолчанию, каждые 3 адреса DMX соответствуют одному из 170 RGB-пикселей на SPI-ленте. При необходимости можно изменить способ транслирования DMX-адресов на SPI-ленту. Возможно выполнить дублирование (повторение) или объединение пикселей. В первом случае одновременно будут управляться несколько пикселей, расположенных с заданным шагом, во втором будут одновременно управляться несколько пикселей, установленных рядом:

➤ **dno** (дублирование пикселей). Возможные значения 003–900, через 3. Если установить значение, например, 003, то будет дублироваться каждый 3-й адрес, и все пиксели на RGB-ленте будут управляться одновременно. Если установить значение 009, дублироваться будет каждый 9-й адрес, т. е. будет одновременно управляться каждый 4-й пиксель. По умолчанию установлено значение 510, т. е. дублирование через 170 пикселей.

Dno	Номер пикселя																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
003	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
006	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
009	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
012	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

➤ **Pno** (объединение пикселей). Возможные значения 001–100. Например, если установить значение 003, то управляться будет не каждый пиксель отдельно, а группа из трех пикселей. По умолчанию установлено значение 001.

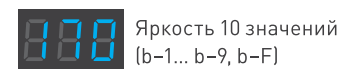
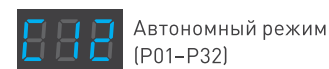
Pno	Номер пикселя																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
001	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
002	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
003	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
004	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Для изменения способа адресации выполните следующее:

- Отключите DMX-сигнал.
- Короткими нажатиями кнопки «М» добейтесь, чтобы на дисплее отображался текущий адрес, например, 001.
- Нажмите и удерживайте кнопку «М» более 2 секунд.
- Коротким нажатием кнопки «М» выберите изменяемый параметр «dno» (дублирование) или «Pno» (объединение). Название параметра на дисплее автоматически сменяется на отображение значения.
- Кнопками «◀» и «▶» установите требуемые значения.
- Для выхода из режима нажмите и удерживайте кнопку «М» более 2 секунд или подождите 10 секунд.

1.4. Автономный режим

Если на вход декодера не поступает DMX-сигнал, конвертер можно перевести в автономный режим работы.



- Для включения автономного режима короткими нажатиями кнопки «М» добейтесь, чтобы на дисплее отображался символ «P» и номер, например, P01.
- Нажатием кнопки «◀» или «▶» выберите номер требуемого динамического эффекта.
- Установите требуемую скорость и яркость.
 - Для входа в режим нажмите и удерживайте кнопку «М» более 2 секунд.
 - Короткими нажатиями кнопки «М» выберите изменяемый параметр «S» или «b».
 - Нажатием кнопки «◀» или «▶» установите требуемую яркость или скорость.
 - Для выхода из режима нажмите и удерживайте кнопку «М» более 2 секунд или подождите 10 секунд.

№	Динамический эффект	№	Динамический эффект	№	Динамический эффект
P01	Красный огонь, белый фон	P12	Бело-синий меандр	P23	Фиолетовая волна
P02	Зеленый огонь, белый фон	P13	Зелено-голубой меандр	P24	RGBW-волна
P03	Синий огонь, белый фон	P14	RGB-меандр	P25	Красно-желтая волна
P04	Желтый огонь, синий фон	P15	Меандр, 7 цветов	P26	Зелено-голубая волна
P05	Голубой огонь, синий фон	P16	Синий метеор	P27	Сине-фиолетовая волна
P06	Фиолетовый огонь, синий фон	P17	Фиолетовый метеор	P28	Сине-белая волна
P07	Бегущий огонь, 7 цветов	P18	Белый метеор	P29	Волна 6 цветов
P08	Бегущий огонь, 7 цветов, вперед/назад	P19	Метеор, 7 цветов	P30	Плавная смена по всей длине, 6 цветов
P09	Бегущий огонь, 7 цветов, вперед/назад, многоцветный	P20	Красная волна	P31	Переключение 7 цветов по всей длине
P10	Заполнение, 7 цветов, вперед/назад	P21	Зеленая волна	P32	Строб 7 цветов по всей длине
P11	Заполнение, 7 цветов, вперед/назад, вариант 2	P22	Синяя волна		